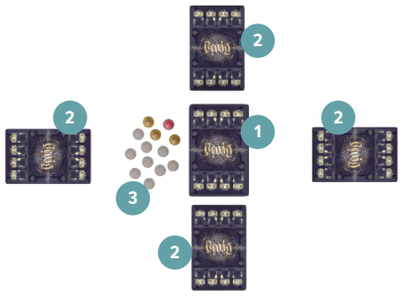
AUFBAU



1. Mischt alle 90 Bibliothekskarten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab, um den Bibliotheksstapel zu bilden.
2. Legt 1 Karte verdeckt vor jeden Spieler, um sein aktives Regal zu bilden.
3. Legt alle Mixtur-Plättchen neben den Bibliotheksstapel.
4. Jeder Spieler zieht 5 Bibliothekskarten vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.
5. Der Spieler, der zuletzt etwas mit einem besonders seltsamen Geschmack getrunken hat, wird Startspieler.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler kommen alle Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. In seinem Zug zieht ein Spieler eine Karte und spielt dann eine Karte entweder in sein eigenes Regal oder in ein gegnerisches Regal. Das geht so lange, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist, siehe dazu den Abschnitt Spielende.

BIBLIOTHEKSKARTEN

1. Buchgewicht
2. Positiver Punktewert
3. Negativer Punktewert

AKTIVE & GESCHLOSSENE REGALE

Jedes Regal besteht aus einer verdeckten Karte, auf der möglicherweise mehrere aufgedeckte Karten gestapelt sind. Die Regale können als eine lange Spalte gestapelt werden oder in mehreren Spalten, die von links nach rechts vor dem Spieler verlaufen. Das Regal ganz unten oder ganz rechts gilt als “aktiv”, weil neue Karten darauf gespielt werden können. Ein Regal wird geschlossen, wenn eine neue verdeckte Karte platziert wird, und diese neue Karte eröffnet für den Spieler das neue aktive Regal.

MIXTUR-PLÄTTCHEN

Alle Mixturen können auf Regale gelegt werden, um ihren Punktemultiplikator zu erhöhen. Mixturen werden je nach Typ zu unterschiedlichen Zeiten gelegt und kommen immer auf das äußerste linke leere Multiplikatorfeld in diesem Regal. Das Mixtur-Plättchen ganz rechts auf einem Regal bestimmt, wie oft die Karten dieses Regals gewertet werden, wenn das Spiel zu Ende ist.

GLÄNZENDE MIXTUR-PLÄTTCHEN

Diese erhält man, wenn man die Regale des Gegners schließt. Verbrauche sie in deinen Zügen, um dein eigenes aktives Regal zu schließen oder um den Punktemultiplikator deines aktiven Regals am Ende des Spiels zu erhöhen.

GOLDENE MIXTUR-PLÄTTCHEN

Diese erhält man, wenn man die gegnerischen Regale schließt. Verbrauche sie sofort, um in der Schlusswertung den Multiplikator für eines deiner Regale zu erhöhen.

RUBEDO MIXTUR-PLÄTTCHEN

Dieses erhält man nur bei der Schlusswertung. Es geht an den Spieler, der die meisten negativen Wertungssymbole und Karten auf der Hand übrig hat (siehe Abschnitt Schlusswertung). Verbrauche sie sofort, um in der Schlusswertung den Punktemultiplikator für eines deiner Regale zu erhöhen.

IN DEINEM ZUG

In jedem Zug führst du die folgenden drei Schritte der Reihe nach aus:

ZIEH-SCHRITT

Ziehe die oberste Karte vom Bibliotheksstapel und nimm sie auf eure Hand. Ein Spieler kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels beliebig viele Karten auf der Hand haben.

MIXTUR-SCHRITT

Lege glänzende Mixtur-Plättchen auf das äußerste linke Multiplikatorfeld auf der Startkarte des aktiven Regals. Du darfst so viele glänzende Mixtur-Plättchen legen, wie du willst.

KARTE-SPIELEN-SCHRITT

Wähle eine der folgenden Optionen:

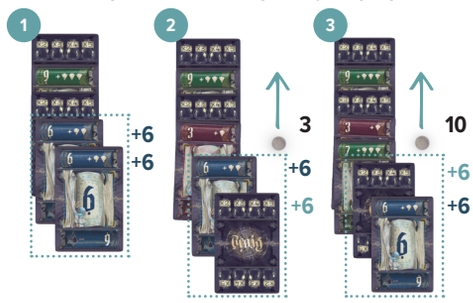
1. Spiele 1 oder 2 Karten auf dein aktives Regal.
2. Spiele 1 Karte auf das aktive Regal eines anderen Spielers.
3. Nur im 2-Spieler-Spiel - Schließe dein aktives Regal, wenn sein Gewicht genau 13 beträgt, ohne ein Mixtur-Plättchen zu bezahlen.

KARTEN LEGEN & REGALE SCHLIESSEN

In jedem deiner Züge fügst du eine oder mehrere Karten zu einem aktiven Regal hinzu. Für jede Karte, die du hinzufügst, musst du die Gewichtswerte aller Bibliothekskarten im ausgewählten aktiven Regal und der Bibliothekskarte, die du ausspielst, zusammenzählen. Wenn der Gesamtwert 13 oder weniger beträgt, legst du die neue Bibliothekskarte aufgedeckt in das aktive Regal (sodass alle vorherigen Werte sichtbar sind). Ist der Gesamtwert größer als 13, musst du das aktive Regal schließen, indem du die Karte, die du gerade gespielt hast, verdeckt legst. Diese verdeckte Karte ist der Beginn eines neuen aktiven Regals.

Wenn du zwei Karten legst, prüfe das Gewicht des gewählten aktiven Regals mit jeder gelegten Karte.

1. Du darfst beide Karten offen aufgedeckt legen.
2. Du darfst die erste Karte offen und die zweite verdeckt legen.
3. Du darfst die erste Karte verdeckt und die zweite aufgedeckt legen.



INS EIGENE AKTIVE REGAL SPIELEN

Du darfst eine oder zwei Karten aus deiner Hand auf dein aktives Regal spielen. Zwei Karten können nur gespielt werden, wenn sie identisch sind.

Drehe alle ausgelegten Karten so, dass die Oberkante ein oder mehrere positive Wertungssymbole zeigt.

Wenn eine ausgespielte Karte dazu führt, dass dein aktives Regal geschlossen wird, musst du zuerst ein glänzendes Mixtur-Plättchen in den Vorrat zurückzahlen. Wenn du kein glänzendes Mixtur-Plättchen ausgeben kannst, darfst du keine Karte ausspielen, die dein aktives Regal schließen würde.

IN EIN GEGNERISCHES REGAL SPIELEN

Du darfst eine Karte aus deiner Hand auf das aktive Regal eines Gegners spielen.

Drehe die Karte so, dass entweder positive oder negative Wertungssymbole oben liegen. Die Summe der Wertungssymbole auf dem Regal eines Spielers darf nie negativ sein, sodass man gezwungen sein könnte, sie auf die Seite mit den positiven Symbolen zu drehen.

Wenn deine ausgespielte Karte das aktive Regal deines Gegners schließt, zieht dieser eine Karte aus dem Bibliotheksstapel auf seine Hand. Danach darfst du ein Mixtur-Plättchen aus dem Vorrat nehmen. Wenn es glänzende Mixtur-Plättchen gibt, musst du eines nehmen und vor dir ablegen, andernfalls nimmst du ein goldenes Mixtur-Plättchen und legst es sofort auf eines deiner Regale.

Zum Schluss ziehst du eine Karte aus dem Bibliotheksstapel auf deine Hand als Bonus für das Ausspielen auf das aktive Regal eines Gegners, es sei denn, du hast das Regal geschlossen und stattdessen das Mixtur-Plättchen erhalten.

NUR 2 SPIELER-VARIANTE - DAS EIGENE AKTIVE REGAL SCHLIESSEN

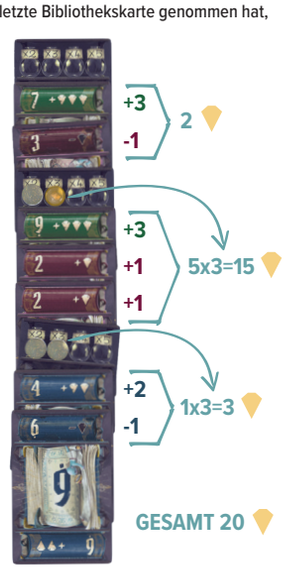
Wenn der Wert deines aktiven Regals nach dem Ziehen einer Karte genau 13 beträgt, darfst du deinen Zug damit verbrauchen, das Regal zu schließen, indem du eine beliebige Bibliothekskarte aus deiner Hand verdeckt ausspielst, um ein neues aktives Regal zu beginnen. Danach darfst du dir ein Mixtur-Plättchen aus dem Vorrat nehmen. Wenn es glänzende Mixtur-Plättchen gibt, musst du eines nehmen und vor dir ablegen, andernfalls nimmst du ein goldenes Mixtur-Plättchen und legst es sofort auf eines deiner Regale.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler das letzte goldene Mixtur-Plättchen oder die letzte Bibliothekskarte genommen hat, endet das Spiel, sobald der Zug dieses Spielers beendet ist.

SCHLUSSWERTUNG

Wenn das Spiel zu Ende ist, müssen die Spieler prüfen, wer das Rubedo-Mixtur-Plättchen bekommt. Jeder Spieler zählt die Anzahl der negativen Wertungssymbole auf allen seinen Regalen und addiert dann die Anzahl der Karten, die er noch auf der Hand hat, dazu. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält das Rubedo-Mixtur-Plättchen und legt es sofort auf den Multiplikatorplatz ganz links auf einer seiner Regalkarten. Bei Gleichstand nimmt sich der Spieler mit den meisten negativen Punkten das Rubedo-Plättchen. Besteht weiterhin Gleichstand, nimmt kein Spieler das Rubedo-Plättchen.



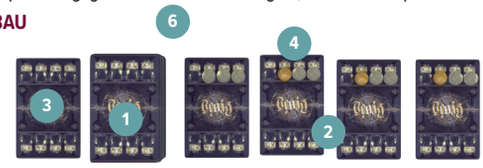
Die Spieler müssen nun ihre Punkte ausrechnen, indem sie jedes ihrer Regale auswerten, einschließlich ihres aktiven Regals. Für jedes Regal addiert ihr die positiven und negativen Symbole und multipliziert diese Zahl mit dem am weitesten rechts gelegenen Multiplikator, der ein Mixtur-Plättchen enthält.

Nachdem jedes Regal ausgewertet wurde, addiert man diese Werte; der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Regalen. Bei einem weiteren Gleichstand teilen sich die beiden Spieler den Sieg.

SOLO-SPIEL

Im Solo-Spiel spielst du gegen einen künstlichen Gegner, den Automa-Spieler.

SOLO-AUFBAU



Ignoriere die Anweisungen für den Aufbau des Mehrspieler-Spiels und befolge stattdessen diese:

1. Entferne das Mixtur-Plättchen Rubedo und alle Karten mit dem Wert 0 aus dem Spiel. Mische die verbleibenden 81 Karten und lege sie verdeckt vor dich hin, um den Bibliotheksstapel zu bilden.
2. Lege 4 verdeckte Karten rechts neben den Bibliotheksstapel. Das sind die Regale des Gegners.
3. Lege 1 verdeckte Karte auf die linke Seite des Bibliotheksstapels. Das ist dein Startregal.
4. Lege die Mixtur-Plättchen auf die gegnerischen Regale, indem du die folgende Tabelle beachtest, je nachdem, mit welchem Schwierigkeitsgrad du spielen willst:

Level 1 - Normal

Level 2 - Schwer

Level 3 - Meister

5. Nimm 4 Bibliothekskarten aus dem Bibliotheksstapel auf deine Hand.
6. Lasse neben dem Bibliotheksstapel Platz für einen Abwurfstapel.

SOLO-SPIELABLAUF

Wenn du gegen den Automa spielst, unterscheidet sich der Aufbau des Spiels von dem des Mehrspieler-Spiels.
In jedem deiner Züge befolgst du diese 5 Schritte und machst dann sofort einen weiteren Zug.

1. Ziehen
2. Zu Automa-Regal hinzufügen
3. Glänzende Mixtur-Plättchen platzieren
4. Zum eigenen Regal hinzufügen
5. Eine Karte abwerfen

ZIEHEN

Ziehe Karten, bis du 4 auf der Hand hast. Dieser Schritt wird im ersten Zug des Spiels ignoriert.

ZU AUTOMA-REGAL HINZUFÜGEN

Zu Beginn des Spiels gilt die äußerste linke verdeckte Karte im Regalbereich des Automas als aktiv. Lege eine Karte aus deiner Hand auf das aktive Regal des Automas, wobei folgende Einschränkungen gelten:

- Die Karte muss so ausgerichtet sein, dass die positiven Wertungssymbole oben liegen.
- Erster Zug des Spiels - Du darfst eine beliebige Karte ausspielen.
- Oberste abgeworfene Karte ist **rot** (1,2,3 Wert) - Du musst eine **grüne** Karte spielen (7,8,9 Wert).
- Oberste abgeworfene Karte ist **blau** (4,5,6 Wert) - Du musst eine **blaue** Karte spielen (4,5,6 Wert).
- Oberste abgeworfene Karte ist **grün** (7,8,9 Wert) - Du musst eine **rote** Karte spielen (1,2,3 Wert).

Wenn du keine erlaubten Karten ausspielen kannst, nimmst du stattdessen die oberste Karte vom Ablagestapel und spielst sie auf das aktive Regal des Automas.

Wenn die ausgespielte Bibliothekskarte das Gewicht des aktiven Regals des Automas auf über 13 erhöht, musst du die ausgespielte Karte verdeckt auf dieses Regal legen. Dadurch wird dieses Regal geschlossen und das nächste Regal weiter rechts wird zum aktiven Regal des Automas. Das bedeutet, dass die Regale des Automa-Spielers geschlossen sind, sobald sich eine verdeckte Karte oben und unten im Regalstapel befindet.

GLÄNZENDE MIXTUR-PLÄTTCHEN PLATZIEREN

Wenn du glänzende Mixtur-Plättchen neben deinen Regalen liegen hast, darfst du sie jetzt gemäß den Mehrspieler-Regeln auf deine aktive Regalkarte legen. Hinweis: Du darfst keine goldenen Mixtur-Plättchen auf deine Regale legen. Sie werden stattdessen bei der Schlusswertung auf die Regale des Automas gelegt.

ZUM EIGENEN REGAL HINZUFÜGEN

Spiele 1 oder 2 Karten aus deiner Hand auf dein aktives Regal, indem du die Regeln des Mehrspieler-Spiels (3 & 4 Spieler) mit den folgenden Ausnahmen befolgst:

- Du brauchst nicht 1 glänzendes Mixtur-Plättchen zu bezahlen, wenn du dein eigenes aktives Regal schließt.
- Wenn deine ausgespielte Karte dazu führt, dass die Summe deines aktiven Regals genau 13 beträgt, schließt du das Regal sofort, indem du die oberste verdeckte Karte vom Bibliotheksstapel auf deinen Regalstapel legst.

Jedes Mal, wenn du dein aktives Regal schließt, nimmst du ein Mixtur-Plättchen aus dem aktiven Regal des Automas und legst es neben dein Regal. Du nimmst immer das Plättchen mit dem höchsten verfügbaren Multiplikator. Wenn der Automa kein aktives Regal hat, weil das Spiel zu Ende geht, dann erhältst du keine Mixtur-Plättchen.

Hinweis: Wenn du im Solo-Modus spielst, verwendest du entweder eine Spalte für alle deine Regale oder erstellst neue Spalten links von deinen bisherigen Regalen (im Gegensatz zum Mehrspieler-Spiel, bei dem du dich nach rechts bewegst).

EINE KARTE ABWERFEN

Wirf eine Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel ab. Denke daran, dass diese Karte deine Möglichkeiten einschränkt, welche Karte du in deinem nächsten Zug auf das aktive Regal des Automas spielen kannst.

SOLO-SPIELENDE

Sobald alle vier Regale des Automa-Spielers geschlossen sind, endet das Spiel nach dem aktuellen Zug. Das bedeutet, dass du ein letztes Mal auf dein eigenes aktives Regal spielen kannst, bevor das Spiel zu Ende ist.

Das Spiel endet auch, wenn der Nachziehstapel leer wird. Fahre mit deinem Zug fort und spiele so viele Schritte wie möglich mit den Karten, die du hast, bevor du zur Wertung übergehst.

SOLO-PUNKTEWERTUNG

Wenn das Spiel zu Ende ist, musst du alle goldenen Mixtur-Plättchen zurück in die Regale des Automa-Spielers legen und dabei diese Regeln beachten:

- Wenn sich keine Mixtur-Plättchen auf dem gewählten Regal befinden, legst du das goldene Mixtur-Plättchen auf den am weitesten links liegenden Multiplikator (x2).

- Wenn sich auf dem ausgewählten Regal mindestens ein Plättchen befindet, legst du es auf den äußersten linken leeren Multiplikatorplatz, **der nicht x2 ist.**

Die Regale des Automa-Spielers werden nach den Regeln des Mehrspielers gewertet, mit einer Ausnahme: Der Automa-Spieler erhält den Multiplikator für das Mixtur-Plättchen ganz rechts in diesem Regal, auch wenn das Feld x2 leer ist.

Nun werte deine Regale nach den Mehrspieler-Regeln aus und vergleiche dann die Punktzahlen. Wenn du **mehr** Punkte hast als der Automa-Spieler, hast du gewonnen!

6x3 18 + 4x5 20 + 6x3 18 + 4x5 20 = 76

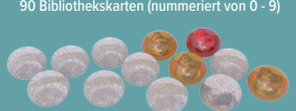
Unzählige Tage hast du schon damit verbracht, Lösungsmittel zu verdünnen und Flüssigkeitsmixturen in Fläschchen zu erhitzen. Die Wände dieses feuchten Labors sind mit alten, abgegriffenen Büchern vollgestapelt, eine Bibliothek, die zu umfangreich ist, um sie in einem Leben durchzulesen. Deine Alchemistenkollegen arbeiten daran, die perfekte Transmutation zu finden, aber die Müdigkeit nach all den verrichteten Arbeitsstunden und das schwache Kerzenlicht lenken dich von deiner Forschung ab, du beginnst zu zweifeln. Wurde dein Experiment manipuliert, als du nicht auf der Hut warst?

ÜBER

Rebis ist ein Kartenspiel für 1-4 Spieler, bei dem du die richtigen Karten zur richtigen Zeit in die richtigen Gebiete spielen musst, um deine Gegner zu schlagen. Recht einfach!

SPIELMATERIAL

90 Bibliothekskarten (nummeriert von 0 - 9)



13 Mixtur-Plättchen (9 glänzend, 3 golden, & 1 rubedo)

CREDITS

Game Design: Gaetano Cavallaro
Illustrator: Paolo Voto
Publisher: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor and Art Direction: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Cristina Aguirre Bisi
German Translation: Matthias Leo Webel
Graphic Design: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

SPRACHEN

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2°,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.